Marc Peyrucq

le virus de la 3D

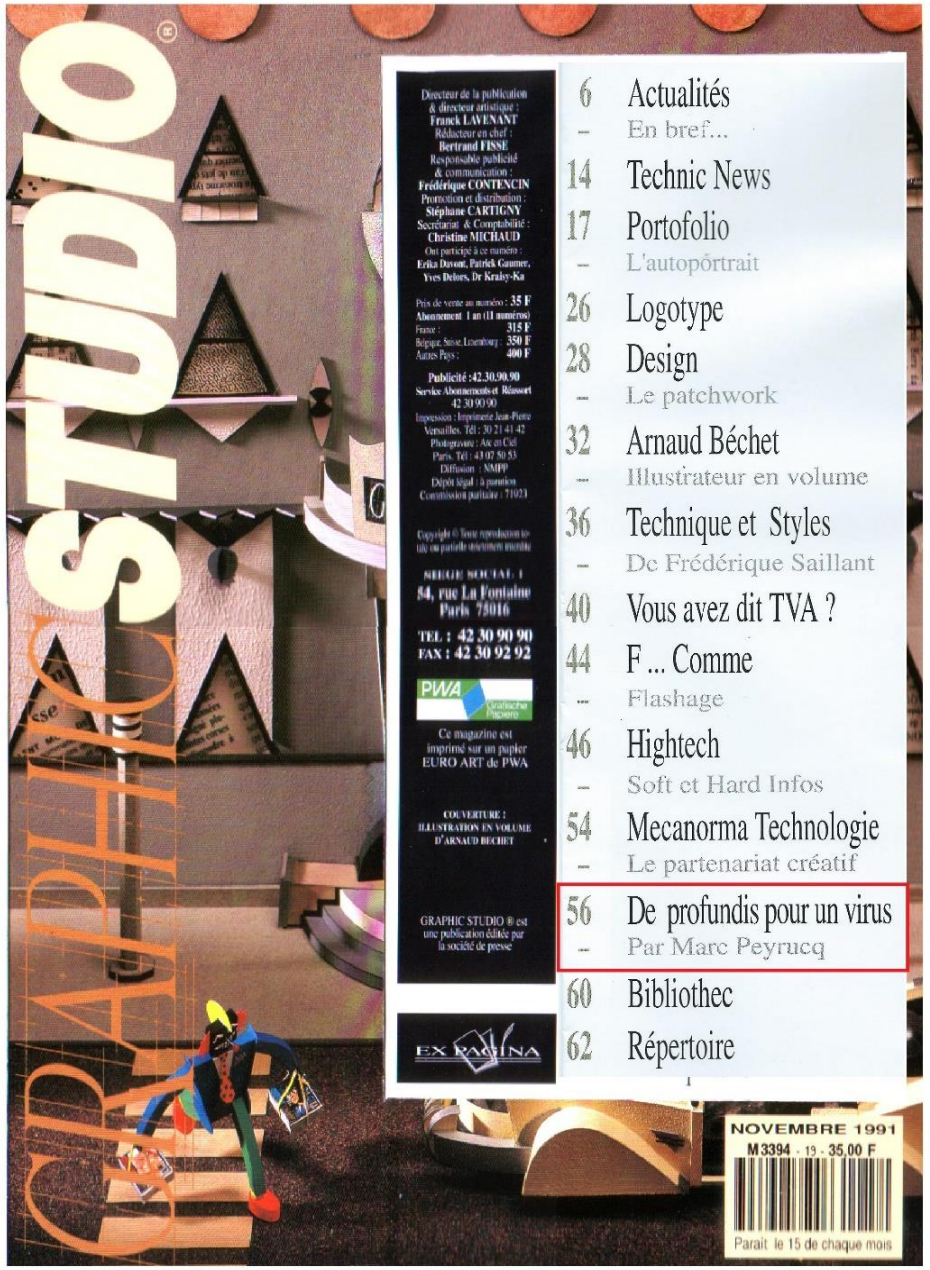
Le profil hybride de Marc Peyrucq — peintre classique de formation (lauréat de médailles d'or et d'argent au Salon des Artistes Français au Grand Palais) devenu infographiste — interpelle certains média.

L'analyse de fond dans *Graphic Studio* (Novembre 1991)

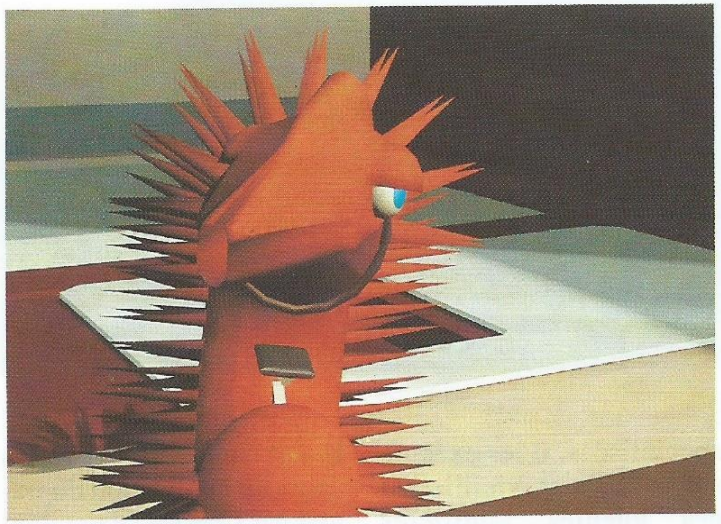
La revue de référence des arts graphiques et numériques publie, dès la sortie du film, un grand article de fond de 4 pages entières (**Numéro M3394 - N°19, pages 56, 57, 58 et 59**). Intitulé **« Marc Peyrucq : Le virus de la 3D »** (débutant en page 56), ce dossier exceptionnel révèle la force plastique d’un créateur issu des Beaux-Arts appliquant un sens aigu du volume à l'imagerie virtuelle.

Les critiques y décortiquent la vision artistique et technique de ce créateur singulier.

Support Papier - Article de presse - Graphic Studio (1)



L'informatique peut-elle servir l'art ? Sans aucun doute. Pour s'en convaincre, il suffit d'interroger Marc Peyrucq, freelance 3D. Ce dernier fait partie de ceux qui ont dompté Explore, l'un des plus performants logiciels de création et d'animation d'images 3D, développé par la société TDI, et dont la réputation n'est plus à faire dans l'univers magique de l'image de synthèse. Il fait également partie de ceux qui considèrent l'art pratiqué de manière dite traditionnelle et la production que permet l'électronique, comme deux mondes complémentaires et interactifs.



Explore, outre sa puissance, ses vastes applications et ses incroyables capacités, possède un avantage énorme : il regroupe et permet de retrouver les sensations que procurent la plupart des activités artistiques classiques... Point n'est besoin d'être informaticien pour piloter Explore. Le sens du volume, un œil de cameraman, une imagination créative, suffisent pour produire des images qui font rêver. C'est sans doute une des raisons du succès du logiciel à travers le monde.

Aujourd'hui infographiste 3D, Marc Peyrucq est un "produit" de l'Ecole Nationale Supérieure des Beaux-Arts de Paris qu'il intègre en 1981 et qu'il quitte en 1984, diplôme en poche. Son travail est alors le fruit de techniques traditionnelles qu'il utilise pour dessiner, sculpter et accumuler une œuvre plastique de qualité. Il décide ensuite d'enseigner les arts plastiques dans divers collèges parisiens, se sert du Mac comme outil pédagogique. L'ordinateur est d'ailleurs pour lui l'occasion de faire partager sa passion à de jeunes handicapés physiques. Il apprend l'ordinateur à ces derniers car il est pour eux le seul moyen d'expression artistique. Pour former ces jeunes, il décide d'approfondir ses connaissances et s'inscrit aux Ateliers de l'Adac où il se forme aux subtilités des logiciels 2D et 3D. Il découvre le Mac II, et les nombreux softs qui l'accompagnent, comme GraphistPaint II, Swivel 3D, VidéoWorks II, Illustrator...

L'ordinateur le séduit car c'est un outil de création artistique à part entière. Marc veut aller encore plus loin et passe le concours des Arts Déco en 1990 afin de suivre les cours de l'Atelier d'Image Informatique que propose l'école. Ces cours sont une année de spécialisation troisième degré. C'est ici qu'il découvre Explore. Quelques semaines de formation lui suffisent pour commencer à tirer profit des performances du programme 3D. Il concrétise sa connaissance du logiciel en décidant de se lancer dans la production d'un film conçu avec le produit de TDI.

Avec des professionnels intervenants extérieurs comme Jerzy Kular, un des réalisateurs de "1789", film réalisé en images de synthèse dans le cadre du Bicentenaire de la Révolution, comme Rodolph Chabrier de Mac Gulf Line, et Anne Brottot, il conçoit et réalise "De profundis pour

Support Papier - Article de presse - Graphic Studio (2)

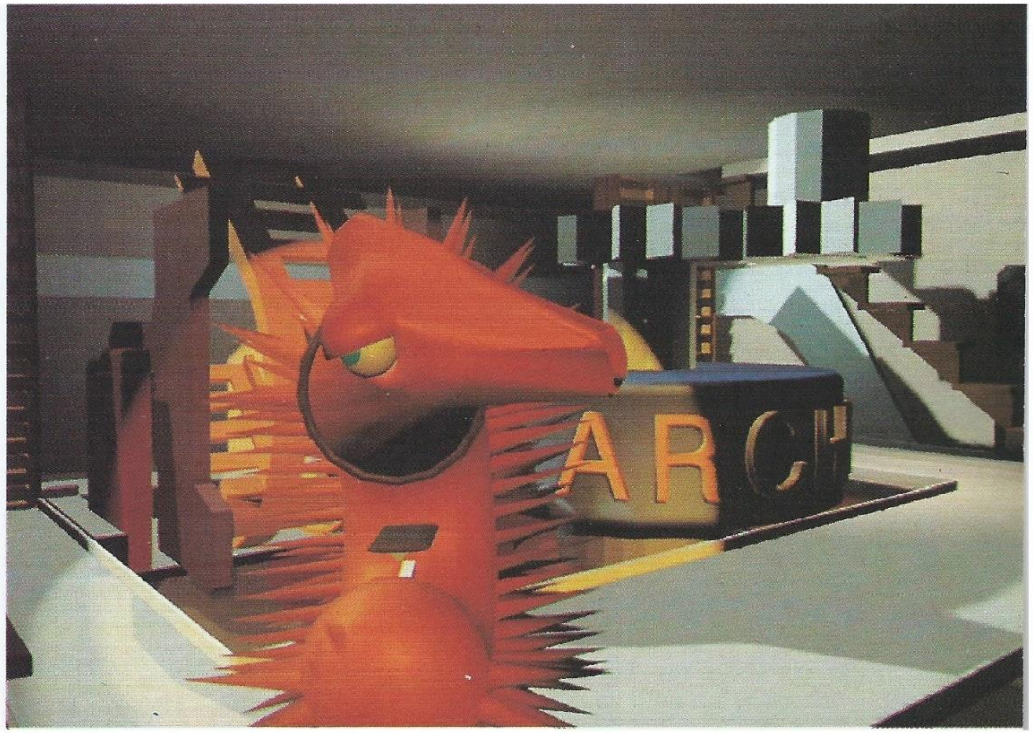
de nombreux domaines artistiques. C'est l'avantage des logiciels comme Explore qui font appel à des compétences artistiques indispensables pour être vraiment productif : la sculpture et le travail du volume correspondent à la modélisation, c'est à dire à la création de l'objet en structure filaire avec le logiciel.

L'animation fait appel aux compétences du cinéaste, le rendu aux talents du peintre... Pour faire un film en synthèse, il faut également rédiger un scénario, concevoir des story-boards. C'est pour cette raison que la 3D a une immense avenir devant elle à condition que le matériel suive, mais il suivra j'en suis persuadé. Ma formation de céramiste et l'enseignement que j'ai reçu au Beaux-Arts me servent beaucoup pour mon travail d'infographiste.

Il faut oublier l'image de synthèse telle qu'on la pratiquait au début, beaucoup plus froide dans les rendus. Les productions actuelles sont de véritables œuvres cinématographiques qui peuvent atteindre des dimensions que seules les techniques 3D autorisent. Explore est pratiquement ce qui se fait de mieux pour atteindre cet objectif. Il permet de créer, de traiter et d'animer l'image en trois dimension avec un rendu fantastique. Ses applications sont multiples.

Elles vont du produit institutionnelle pour les entreprises à la publicité en passant par la production de courtes séries comme les Fables Géométriques de Fantôme, et les effets spéciaux pour le cinéma. On parle même de long métrage... J'espère que ce sera pour bientôt. La version 2.3 d'Explore a été dotée d'un nouveau modeleur, 3Design, qui laisse entrevoir d'énormes possibilités au niveau de la modélisation des objets. Cette dernière est plus rapide qu'avec les deux autres modeleurs d'Explore, Face et Patch.

3Design offre la possibilité de faire des opérations booléennes comme par exemple d'isoler uniquement les intersections de deux formes qui se rencontrent. L'animation des objets est particulièrement bien gérée par Explore. Elle est très souple, pratique et précise. L'animation des personnages est encore à améliorer pour obtenir un mouvement très réaliste.



C'est pour cette raison que nous attendons tous avec impatience la version 3.0 qui, parait-il, a été nettement améliorée au niveau des rendus. Il sera par exemple possible de visualiser le réglage d'une map (image) sur un objet." Marc Peyrucq, atteint par le "virus de la 3D", ne rêve plus que d'une chose, pouvoir réaliser et animer des images 3D en temps réel.

Ce rêve, qui est celui de tous les adeptes de la 3D haut de gamme, se réalisera un jour si le matériel continue à évoluer à la vitesse à laquelle il évolue aujourd'hui. "*De ce côté là, je pense que l'on peut faire confiance à TDI."* précise Marc.

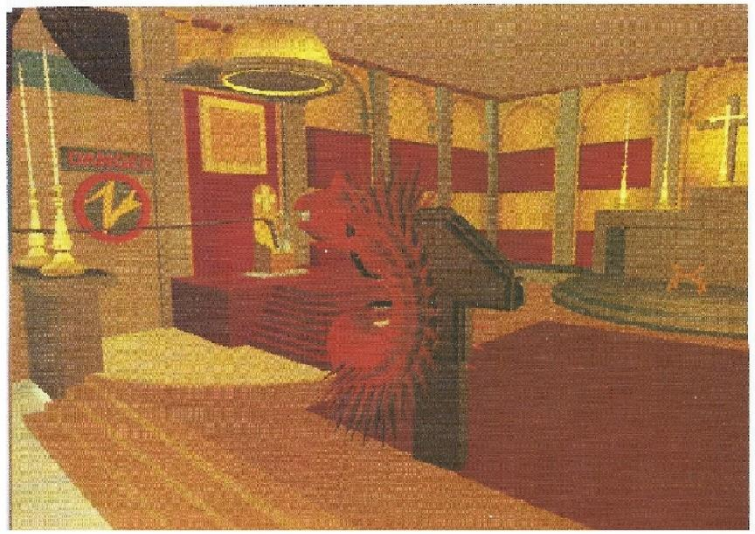
Support Papier - Article de presse - Graphic Studio (3)

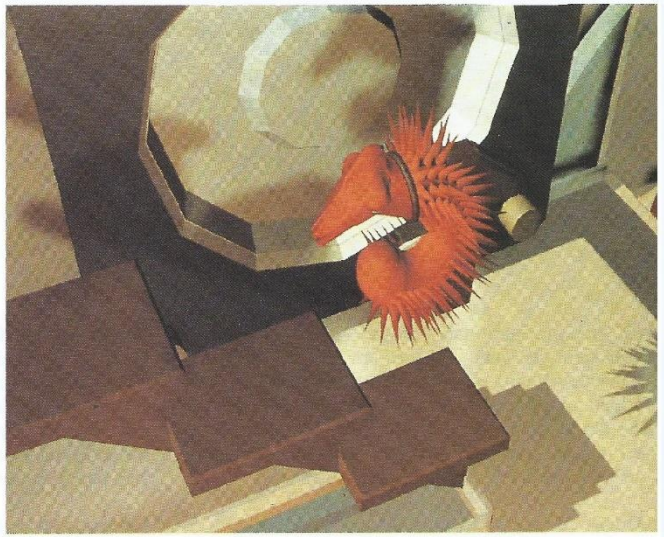
un virus", une production de 1 minutes et 45 secondes bouclée en six mois seulement avec la version 2. 3 d'Explore. Il met au point un scénario dont le "héros" est un virus informatique qui pénètre dans un ordinateur par l'intermédiaire d'une disquette. Une moitié de 1 et de 0, les chiffres binaires, constituent le corps de la "bêbête", un corps sur lequel se dresse des épines significatives...

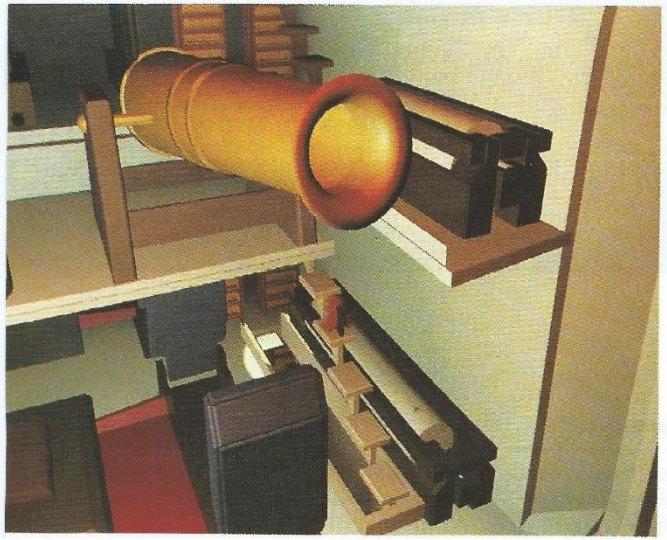
Il fait évoluer ce virus au cœur de la machine, le fait grimper les étages jusqu'à la salle du couronnement de Napoléon. Sur le trône se trouve une ampoule qui symbolise le microprocesseur. Le virus coupe le fil qui commande le fonctionnement de l'ordinateur et entraîne ainsi l'extinction des lumières, la diminution du tir des canons qui envoient la couleur, et la disparition du personnage qui se trouve à l'écran. Son forfait accompli, le virus redescend les étages de l'ordinateur pour regagner la sortie. Il se retrouve au niveau du lecteur de disquette, attend un disque pour s'y accrocher et s'échapper vers de nouvelles aventures. Mais la disquette qui est introduite est une disquette anti-virus qui finit pour l'écraser... De profundis pour le virus...

En réalisant cette production, Marc Peyrucq, a dit-il, concrétisé le rêve de tout infographiste qui est de pouvoir concevoir un film dans sa totalité, du scénario au storyboard en passant par la conception et la réalisation : *"Mon cheminement est une évolution logique d'une formation traditionnelle vers une activité informatique qui regroupe*

PHOTOS EXTRAITES DE "DE PROFUNDIS POUR UN VIRUS", REALISE AVEC LA VERSION 2.3 DU LOGICIEL EXPLORE DE TDI. LE HEROS MALHEUREUX DU FILM DE MARC PEYRUCQ, PROCHE DE SON OBJECTIF, NE SAIT PAS ENCORE CE QU'IL L'ATTEND.



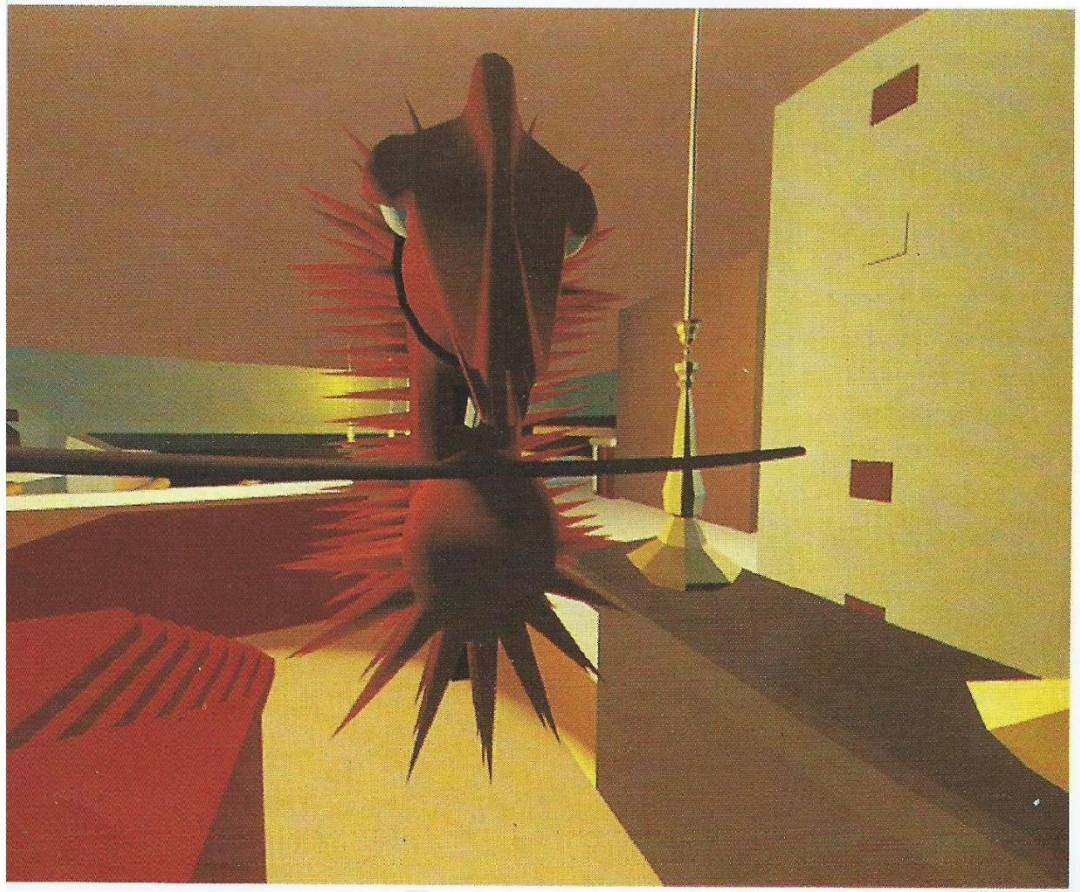




Support Papier - Article de presse - Graphic Studio (4)

Créer avec Explore

Quel est le processus de création d'un film en images de synthèse ? Marc Peyrucq répond, appuyant sa démonstration sur son film, "De profundis pour un virus", conçu en images de synthèse avec l'actuelle version d'Explore, la 2.3 : *Prenons l'exemple du virus. La première étape consiste à définir un scénario. Ceci est valable quelque soit la réalisation. J'ai ensuite dessiné des storyboards correspondant au découpage du film sur le papier. C'est la partie rough du travail, absolument indispensable pour savoir exactement où l'on va. Ce travail préliminaire achevé, j'ai attaqué la création sur Explore en commençant par la modélisation de mon personnage et des décors. La modélisation consiste à construire l'armature de l'objet (fil de fer), à définir une structure filaire. C'est la création du volume sur différents plans. A ce niveau, Explore possède une application performante, les facettes inversées, qui permettent de voir un objet de l'intérieur comme de l'extérieur. La forme réalisée peut être transformée au gré de l'opérateur avec la boite de déformation. Les interpolations permettent de passer d'une forme à une autre en calculant les volumes intermédiaires.*



L'étape suivante est l'animation qui se décompose en plusieurs éléments : animation des objets, choix des sources lumineuses, position de la caméra, etc... Une des qualités d'Explore est qu'il est très facile de changer, de modifier le timing de l'animation (en partie ou totalement) pour la corriger et la parfaire, grâce au principe du positionnement des clés.

L'apport des fenêtres "Graphs" est un plus énorme car cela permet de gérer et de modifier l'animation par la visualisation des courbes de timing de position, de rotation de tous les éléments. L'animation est beaucoup plus facile avec la version 2.3 car l'interface utilisateur a été considérablement améliorée par rapport à la version précédente. L'animation de la structure filaire se fait en temps réel et permet de juger immédiatement du résultat final.

La dernière étape, une des plus importantes à mon avis, est le rendu. Ce dernier fait toute la différence au niveau artistique et la qualité de l'œuvre. Les possibilités de rendu les plus utilisées sont les Phongs, les textures 3D et les Maps (d'ambiance, 2D et d'environnement). On peut créer des ombres et obtenir des rendus très réalistes. Sur la version 2.3, on peut travailler en jets de particules (créer de la neige qui tombe par exemple). Il y a aussi une palette 2D en option très intéressante qui s'appelle Paint"

Marc Peyrucq. Le virus de la 3D [Article]

Titre :	Marc Peyrucq. Le virus de la 3D [Article]
Fait partie de :	Graphic Studio [F] ; n 19, novembre 1991
Note(s) :	56-59, ill.
Sujet :	Peyrucq, Marc image de synthèse
Cote :	P 1203 A

Lien permanent

Rechercher dans le catalogue des collections imprimées

- Recherche rapide

OK

- Recherche avancée

Graphic Studio [F]

Titre : Graphic Studio [F]

Article(s) :

* Titre : Festival Infographie et Création [Article]
* Titre : La Fabrication du feutre [Article]
* Titre : Softimage [Article]
* Titre : Profession roughman [Article]
* Titre : Carré Noir au pays du soleil levant [Article]
* Titre : Jean-Marc Collet [Article]
* Titre : Arnaud Béchet. Des scénarios en papier [Article]
* Titre : Enki Bilal . Froid Equateur [Article] * Auteurs : - Gaumer, Patrick - Bilal, Enki
* Titre : Jeffrey Fisher [Article]
* Titre : Axe Sud [Article]
* Titre : L'Art du meuble. Le design d'ameublement [Article] * Auteurs : - Cartigny, Stéphane - Szekely, Martin
* Titre : Le Cri des artistes [Article]
* Titre : Vitalis. La nostalgie de l'enfance [Article]
* Titre : L'Art du meuble. Naço, archi & design [Article] * Auteurs : - Cartigny, Stéphane - Renk, Alain
* Titre : Chaumont et Echirolles sous le signe des arts graphiques [Article]
* Titre : Le Salon de l'affiche [Article]
* Titre : Le Design avancé d'Alain Carré [Article] * Auteurs : - Carré, Alain
* Titre : Softimage [Article]
* Titre : Marc Peyrucq. Le virus de la 3D [Article]
* Titre : Nature et découvertes [Article]

Lien permane

Rechercher dans le catalogue des collections imprimées

- Recherche rapide

OK

- Recherche avancée